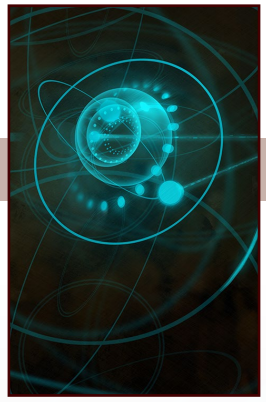
NUMENÉRA™

COLEÇÃO DE CIFRAS I

POR MONTE COOK & BRUCE CORDELL



Créditos

Escritor/Designer
Monte Cook

Conteúdo Adicional
Bruce Cordell

Editor Chefe
Shanna Germain

Editor
George Ziets

Revisor
George Ziets

Designer Gráfico
Nissa McCormack

Artistas
Dreamstime, Kieran Yanner

Equipe Editorial do Numenera

Scott C. Bourgeois, David Wilson Brown, Eric Coates, Ryan Klemm, Jeremy Land, Laura Wilkinson, George Ziets

Créditos da Versão Brasileira
Editores-Chefes: Anésio Vargas Jr e Alexandre "Manjuba" Seba
Tradução: Stephan Martins via Crônicas da Magia
Revisão: Anésio Vargas Jr e Alexandre "Manjuba" Seba
Digramação: Natacha Castro

© 2016 Monte Cook Games, LLC

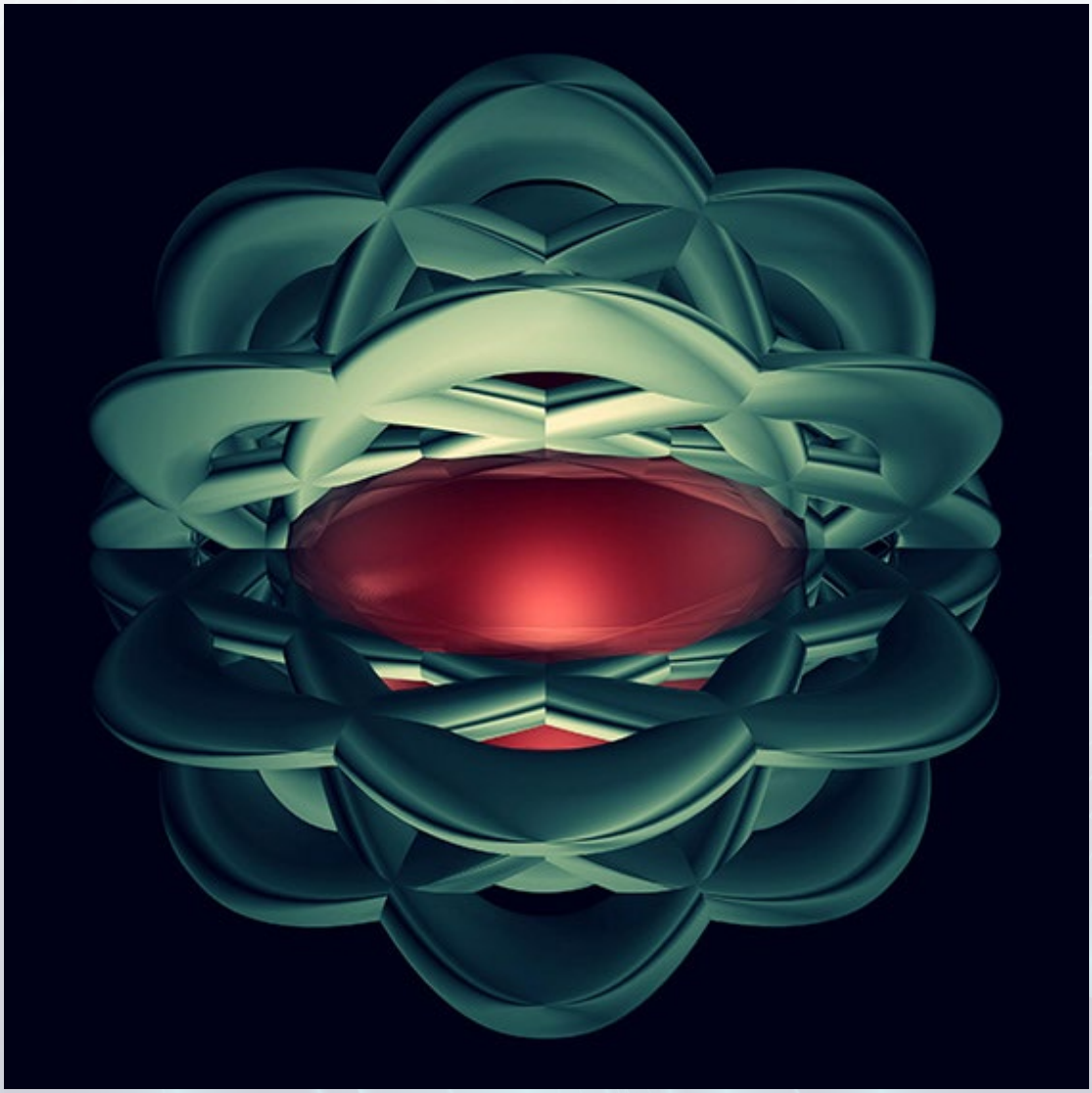
Numenera e seu logotipo são marcas Monte Cook Games, LLC nos EUA e em outros países. Todos os personagens e nomes da Monte Cook Games, bem como suas características, são marcas registradas da Monte Cook Games, LLC

INTRODUÇÃO

A COLEÇÃO DE CIFRAS

A *Coleção de Cifras I* é, obviamente, uma coletânea de novas cifras para serem usadas nos seus jogos de Numenera. Cifras são pedaços misturados de tecnologia com usos limitados, frequentemente descobertos e utilizados pelos personagens. Muitos grupos gastarão rapidamente suas cifras, então a adição de cinquenta novas cifras é algo ótimo para apimentar uma campanha de Numenera, com novas habilidades para os jogadores e novas ideias para deixar a história mais divertida e interessante.

Nesta coleção, você encontrará cinquenta novas cifras que podem ser adicionadas na sua campanha sempre que uma nova cifra for necessária. Todas estas cifras são anoéticas, exceto quando especificado um uso diferente.



LISTA DE CIFRAS

01-50 Use a lista de cifras no livro básico de Numenera (página 281)
51 Adesivo do Humor
52 Alça Permanente
53 Armadilha de Engate
54 Asas Instantâneas
55 Ativador de Distância
56 Ativador de Movimento
57 Campo Imóvel
58 Cápsula de Mensagem
59 Carrinho de Força
60 Defensor de Vigília
61 Desativador
62 Detonador (Coma)
63 Detonador (Sugestão)
64 Disco Flutuante
65 Distribuidor de Néctar
66 Duplicador
67 Engate Mental
68 Esfera de Agulhas
69 Extrator Raio-X
70 Foco Psíquico
71 Gel de Desintegração
72 Gerador de Imagem
73 Implante de Controle Mental
74 Indutor Congelante
75 Lançador Orbital
76 Luvas de Luz Sólida
77 Matador de Vigília
78 Me Esquece
79 Mensagem de Detonação
80 Modificador Vocal
81 Molinete Magnético
82 Nódulo de Ejeção
83 Nódulo de Massa
84 Óculos de Direcionamento
85 Olho de Serpente
86 Olho no Céu
87 Orelha Distante
88 Placas Hidrofóbicas
89 Protetor a Distância
90 Reanimador
91 Retaliador a Distância
92 Sensor de Calor
93 Serpente Furtiva
94 Sifão de Poder
95 Tela de Camuflagem
96 Tempo Extra
97 Tinta Magnética
98 Trenó Mental
99 Tríplice Alarme
00 Uma Mãozinha

Existem dois tipos de cifras: Anoéticas e Ocultistas.

CIFRAS ANOÉTICAS são simples de se usar: pílulas para engolir, um pequeno dispositivo com um interruptor de liga e desliga, ou uma bomba arremessável.

CIFRAS OCULTISTAS são mais complexas e perigosas, mas normalmente possuem efeitos melhores e mais interessantes.

Para os PJs, as cifras representam o aspecto mais importante da numenera.

CIFRAS

Níveis das cifras normalmente ajudam a definir a potência do dispositivo, tanto em dano quanto outros fatores.Mesmo se não for o caso, toda cifra possui um nível para definir seu poder relativo (comparado a outras cifras), ou pelo menos a dificuldade que possa apresentar a alguém tentando mexer com ela.

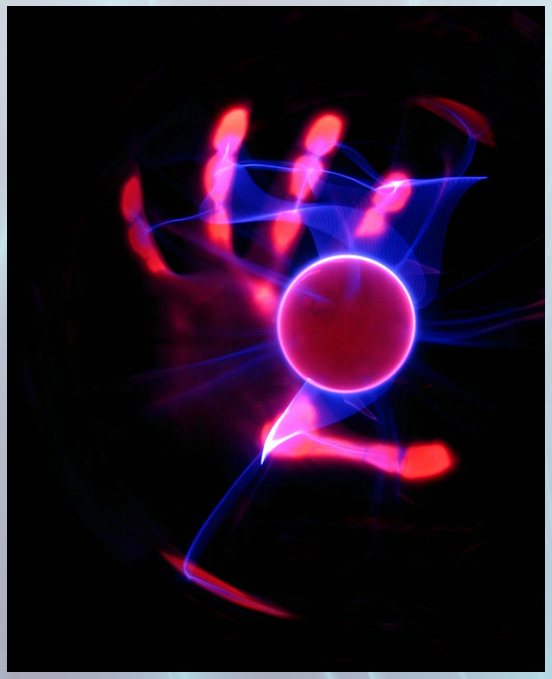
Adesivo do Humor

Nível: 1d6 + 2
Usável: Adesivo que se ativa ao ser aplicado
Efeito: O adesivo transfere uma substância que faz o usuário sentir uma emoção, entrar num estado mental específico ou esquecer algo desagradável. Faça um teste de percentagem:

- 01-25 Humores variando entre tranquilo e em êxtase por uma hora
- 26-50 Humores variando entre melancólico e suicida por uma hora
- 51-75 Completamente honesto (01-03 num d6) ou mentiroso patológico (04-06 num d6) por uma hora
- 76-00 Apaga permanentemente uma memória escolhida pelo usuário

Alça Permanente

Nível: 1d6
Funcional: Peça sintética e de metal no formato de uma alça
Efeito: Quando ativado, este dispositivo une-se (em nível molecular) de forma permanente a qualquer coisa que toque, dando uma alça ao objeto. Ela causa dano igual ao nível da cifra em qualquer criatura viva que se unir.



Armadilha de Engate

Nível: 1d6 + 1
Funcional: Engate de metal parecido com uma boca
Efeito: Quando ativado, este dispositivo torna-se uma armadilha de pressão que se fecha sobre qualquer coisa que pise nela. O dispositivo é similar a uma armadilha de urso, mas com a habilidade de se tornar invisível quando for totalmente ativada. Ela causa dano igual ao nível da cifra, e mais 1 ponto adicional por minuto até que seja removida.

Asas Instantâneas

Nível: 1d6
Usável: Mochila
Efeito: Quando ativada, asas sedosas surgem desta mochila, permitindo ao usuário planar (se sair ou saltar de uma altura) por grandes distâncias, movendo-se em distância longa a cada rodada e aterrissando com segurança. As asas duram até o usuário pousar ou até uma hora, o que vier antes.

Ativador de Distância

Nível: 1d6 + 1
Funcional: Dispositivo portátil com um nódulo pequeno e destacável
Efeito: Quando o nódulo deste dispositivo for destacado e conectado a qualquer outra cifra, o usuário do ativador de distância pode ativar esta cifra de uma distância de até 1 milha (1,6 km).

Ativador de Movimento

Nível: 1d6 + 1
Funcional: Pequeno nódulo sintético
Efeito: Ao ser fixado noutra cifra ou artefato, o ativador de movimento ativa o dispositivo caso qualquer coisa maior do que um cachorro pequeno se mova dentro distância imediata. Uma vez que for ativado, ele não poderá ser desativado.

Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com

Para mais informações sobre uso seguro, identificação e porte de cifras, consulte o livro básico de Numenera, página 279.

Campo Imóvel

Nível: 1d6 + 2
Usável: Colete, cinto, bracelete ou macacão
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Durante 28 horas, o usuário não aparece em nenhum dispositivo que sinta ou rastreie movimento, nem sonares ou métodos similares. Uma criatura que dependa de um sonar ou métodos similares não pode perceber o usuário.

Cápsula de Mensagem

Nível: 1d6
Funcional: Um cilindro sintético com 30 cm de comprimento
Efeito: Ao ser ativada, é possível recitar até um minuto de mensagem para o cilindro. Quando a mensagem for completada e o usuário definir uma descrição, título relevante e/ou o nome do destinatário, o cilindro some. Dentro das próximas 100 horas, o cilindro aparece para quem a mensagem tiver sido endereçada, reproduz a mensagem, e se desfaz.

Carrinho de Força

Nível: 1d6 + 3
Funcional: Caixa pequena de metal com rodas
Efeito: Quando ativado, este carrinho aumenta absurdamente sua massa e depois começa a se mover para frente. Ele pode puxar até 4.500 kg por uma hora e se movimentando 3 metros por rodada, independente do tipo de terreno (dentro da lógica), mas sempre na sua direção original.

Defensor de Vigília

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Esfera num tripé
Efeito: Quando ativado, este dispositivo funciona durante 28 horas. Se uma criatura com intenção hostil entrar em distância longa deste dispositivo, ele imediatamente cria um campo de força em volta de si (e qualquer coisa próxima) que envolve um raio imediato. Este campo de força possui 100 de vitalidade; qualquer coisa tentando entrar ou sair precisa abrir caminho à força. Ele dura até ser destruído ou por uma hora, o que vier primeiro. Assim que o campo de força desativar, o dispositivo não fica mais ativo.

Desativador

Nível: 1d6 + 4
Usável: Anel ou bracelete
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: O usuário pode desativar um dispositivo dentro de distância curta.

Detonador (Coma)

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Dispositivo explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado em distância curta) ou dispositivo portátil (distância longa)
Efeito: Explode num gás amarelo e pálido num raio

Às vezes, cápsulas de mensagem e de detonação se perdem no espaço, entregando seu conteúdo ao destinatário errado, ou se perdem no tempo e entregam sua mensagem a um dos herdeiros ou ancestrais do recipiente.

Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com

imediato. Criaturas vivas pegas na área caem inconscientes por uma quantidade de rodadas igual ao nível da cifra, até que sejam acordadas violentamente ou danificadas

Detonador (Sugestão)

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Dispositivo explosivo ou esfera de cerâmica (arremessado em distância curta) ou dispositivo portátil (distância longa)
Efeito: Explode num brilho multicolorido e gás amarelo num raio imediato. A dificuldade das rolagens de defesa de Intelecto para resistir a sugestões faladas que sejam razoáveis aumenta num número de passos igual à metade do nível da cifra (arredondado para baixo) para todas as criaturas conscientes na área de efeito. O efeito dura por uma quantidade de rodadas igual ao nível da cifra.

Disco Flutuante

Nível: 1d6 + 1
Funcional: Um disco de metal com 60 cm de diâmetro
Efeito: O usuário pode subir no disco, e por dez minutos, se movimenta como o usuário desejar em até distância longa a cada rodada. Numa situação de combate, o usuário pode tomar uma ação (que não seja de movimento) e ainda se movimentar em longa distância. Como o disco está sintonizado com a mente do usuário, não é possível cair do disco—a não ser que o usuário perca a consciência, ou seja golpeado por uma força tremenda (normalmente uma que cause mais de 8 pontos de dano num só golpe).

Distribuidor de Néctar

Nível: 1d6
Funcional: Odre pequeno
Efeito: Este dispositivo produz um líquido grosso e delicioso que nutre e sustenta até três pessoas por um dia (ou uma pessoa por três dias), desde que haja um recipiente para o néctar.

Duplicador (Ocultista)

Nível: 1d6 + 1
Forma: Um cilindro sintético com linhas finas e brilhantes
Efeito: Quando uma das pontas for tocada contra uma criatura, uma massa de gelatina é borrifada do outro lado. Dentro de três rodadas, ela cria o que parece uma cópia exata e viva da criatura tocada, incluindo seu vestuário e equipamento. Mas é uma farsa esponjosa. A cópia é uma criatura de nível 1 com inteligência mínima, e duração de até 28 horas. Depois disso, ela derrete e evapora. Pela duração, a cópia segue comandos simples, mas é incapaz de raciocínio e emoções complexas.

Engate Mental

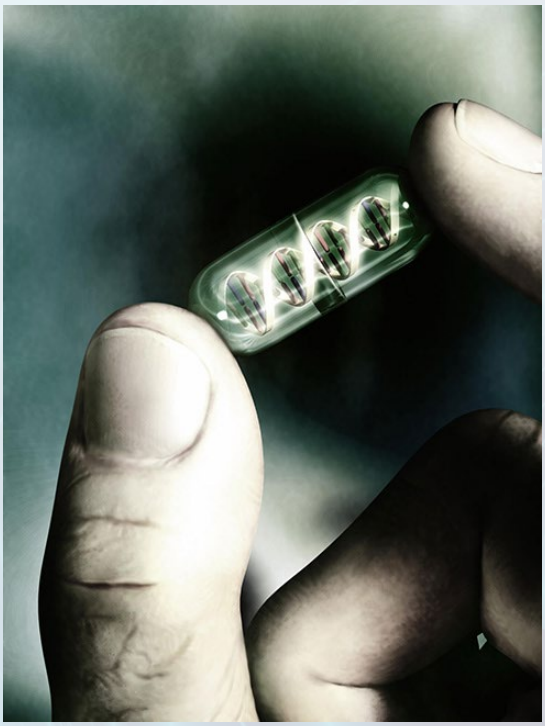
Nível: 1d6 + 3
Usável: Faixa de cabeça ou luva
Funcional: Cabo sintético de 60 cm
Efeito: Permite a uma criatura racional se comunicar telepaticamente com outra criatura tocada. A conexão só dura por um minuto, mas uma enorme quantidade de dados pode ser trocada se ambas as criaturas estiverem dispostas.

Esfera de Agulhas

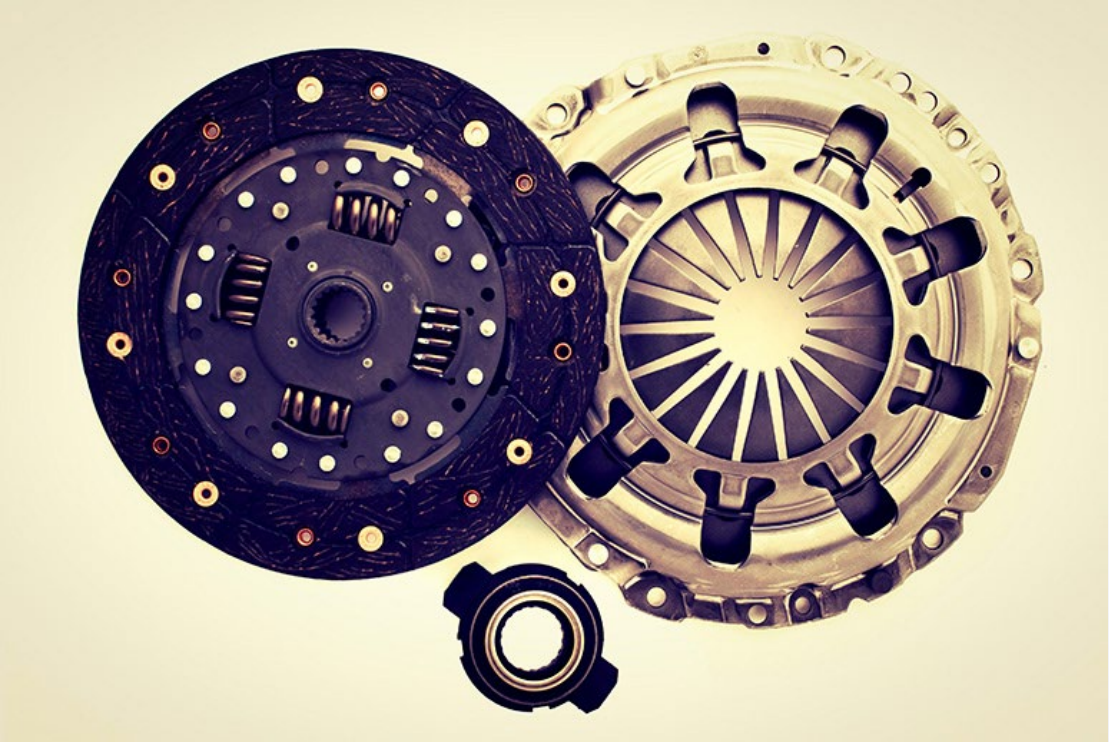
Nível: 1d6 + 1
Funcional: Esfera sintética e de metal
Efeito: Ao ser ativada, a esfera flutua no ar perto do usuário por uma rodada por nível de cifra. Ela dispara uma agulha grande (dardo) a cada rodada, que causa 3 pontos de dano num alvo definido pelo usuário e dentro de distância longa. (Isso acontece durante da ação do usuário, sem tomar nenhuma de suas ações normais.) O jogador faz as rolagens de ataque, e mesmo não podendo usar Esforço ou perícias para modificar suas rolagens, a dificuldade do ataque é reduzida em dois passos.

Extrator Raio-X (Ocultista)

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Painel de vidro com marcadores
Efeito: Quando colocado numa superfície sólida, este painel permite que o usuário veja através até 60 cm de material. A seleção de marcadores permite que o usuário possa distinguir entre vários objetos dentro dos materiais, permitindo a visualização de objetos enterrados, suportes nas paredes, ou órgãos. Uma rolagem bem sucedida de Intelecto dificuldade



Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com



Dizem que Implantes de Controle Mental são um dos segredos por trás do sucesso do Circo Flutuante e Animais Itinerantes de Ossam (livro básico de Numenera página 165).Mas estes podem ser apenas rumores falsos espalhados pelo Grande Theon e companhia, numa tentativa de ocultar algo ainda mais terrível.

4 vaporiza um objeto discreto visualizado, ou pelo menos uma porção dele. Uma rolagem mal sucedida desintegra um pedaço aleatório do materiais, criando um buraco na superfície sólida. O dispositivo opera por um minuto, e só funciona se o nível da cifra for superior ao nível do material.

Foco Psíquico

Nível: 1d6
Interno: Pílula ou injeção
Usável: Faixa de cabeça ou cristal colocado nas têmporas ou testa
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Aumenta a intensidade da próxima habilidade mental do usuário, como um esoterismo Massacre ou o uso de psicocinese. Ataques que causem dano adicionam +2 de dano, e outras habilidades possuem o dobro de alcance ou duração normal (à escolha do usuário).

Gel de Desintegração

Nível: 1d6 + 3
Funcional: Tubo sintético com gel dentro
Efeito: Quando aplicado numa substância específica, este tubo cria um punhado de gel que vaporiza 2,5 cm do material por rodada. O gel funciona por duas rodadas por nível da cifra. Ele não funciona em outros materiais. Role para o material afetado:

- 01-35 Metal
- 36-39 Um metal específico (à escolha do Mestre)
- 40-71 Pedra
- 72-81 Metal ou pedra
- 82-98 Sintético
- 99-00 Matéria orgânica (causa dano igual ao nível da cifra para uma criatura viva)

Gerador de Imagem

Nível: 1d6
Funcional: Dispositivo portátil, dispositivo complexo
Efeito: Projeta uma imagem efêmera, em distância longa, que parece real. A imagem se parece e fala como o usuário, além de se movimentar para onde o usuário quiser dentro de distância longa por até uma hora. Qualquer interação física com a imagem revelará que ela não possui substância.

Implante de Controle Mental

Nível: 1d6 + 4
Interno: Pílula
Usável: Disco que se adere à testa, tatuagem temporária
Funcional: Injeção
Efeito: Esta cifra é composta por dois dispositivos—uma injeção ou pílula, e um disco de controle ou tatuagem temporária. São normalmente encontrados juntos. Durante dez minutos, a tatuagem permite a comunicação mental a longa distância—assim como o controle—de qualquer um que tomou a pílula ou a injeção. O controlador pode mandar a criatura alvo

Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com

"Já fiz praticamente um livro de notas sobre esses líquidos ingeríveis e ainda não descobri como deixá-los saborosos para os outros.
**Nota: Experimentar o azul no jantar."*
~Sir Arthour

fazer qualquer coisa que faria normalmente.

Indutor Congelante
Nível: 1d6 + 3
Funcional: Dispositivo portátil, dispositivo complexo
Efeito: Este item é muito frio, podendo até se congelar em superfícies sólidas quando não estiver em uso. Este item é ativado ao pressioná-lo contra um objeto ou criatura com até 90 kg. Qualquer líquido dentro do objeto se congela; uma criatura viva é congelada sofrendo pontos de dano igual ao nível da cifra.

Lançador Orbital
Nível: 1d6 + 4
Usável: Luva sintética
Funcional: Pequeno dispositivo portátil
Efeito: Um item solto pesando 23 kg ou menos, dentro de distância imediata, é lançado para cima num ângulo escolhido com uma velocidade constante e mantida, que envia o objeto para o vazio por diversas horas. Se a cifra for usada no subsolo, ou direcionada para lançar o item através de algum tipo de barreira, a cifra não é ativada.

Luvas de Luz Sólida
Nível: 1d6
Usável: Anel ou bracelete
Efeito: Por uma hora, as mãos do usuário são envolvidas em luvas feitas de luz sólida. O usuário pode tocar ou manusear substâncias perigosas, como se tivesse 12 de Armadura. Esta proteção não se aplica em situações de combate.

Matador de Vigília
Nível: 1d6 + 3
Funcional: Esfera num tripé
Efeito: Quando ativado, este dispositivo funciona durante 28 horas. Se uma criatura com intenção hostil entrar em distância longa deste dispositivo, ele imediatamente dispara uma rajada de energia que causa dano igual ao nível da cifra. Ele continua a disparar uma vez por rodada, por até uma quantidade de rodadas equivalente ao nível da cifra. Quando terminar de disparar, o dispositivo não fica mais ativo.

Me Esquece
Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível ou injetável
Usável: Brinco, anel, diadema
Efeito: A mente do usuário não pode ser telepaticamente sentida ou contatada por 28 horas. Se o usuário possui habilidades telepáticas ou ataques psíquicos, eles ficam inacessíveis. Mas durante este tempo, rolagens de defesa contra todo tipo de ataque psíquico ou mental são modificadas em dois passos a favor do usuário.

Mensagem de Detonação
Nível: 1d6
Funcional: Um cilindro sintético com 30 cm de comprimento
Efeito: Demora uma ação para definir uma descrição, título relevante e/ou nome do destinatário na cápsula. Assim que isso for definido, o cilindro some. Dentro das próximas 100 horas, o cilindro aparece para quem a mensagem tiver sido endereçada, explodindo numa detonação num raio imediato e causando dano igual ao nível da cifra. Role o tipo de dano:

- 01-10 Disrupção celular (só danifica carne)
- 11-30 Corrosivo
- 31-40 Descarga elétrica
- 41-50 Dreno de calor (frio)
- 51-75 Fogo
- 76-00 Estilhaços

Modificador Vocal
Nível: 1d6
Interno: Pílula ou injeção
Usável: Gargantilha
Efeito: Modifica a afinação, timbre, pronúncia, e outras características de áudio de uma criatura para imitar outra, ou modificar de outra forma que o usuário desejar. A mudança dura por 28 horas.

Molinete Magnético
Nível: 1d6 + 3
Funcional: Caixa pequena de metal
Efeito: Quando ativada, esta caixa de metal se divide em duas metades ligadas por um fino porém forte cabo de metal retrátil e estendível até 36 metros. Quando um segundo interruptor for pressionado, cada caixa vira um poderoso ímã. Quando um terceiro interruptor for pressionado, o cabo é recolhido por um poderoso motor—poderosa suficiente para puxar até 2250 kg de tonelagem máxima até que as duas caixas se unam novamente.

Nódulo de Ejeção
Nível: 1d6 + 1
Funcional: Nódulo de cristal fixado numa arma corpo a corpo
Efeito: Durante a próxima hora, cada vez que o nódulo fixado na arma atingir uma criatura ou objeto sólido suficiente para causar dano (mas não mais que uma vez por rodada), o alvo do ataque é teleportado para um local aleatório dentro de um raio de 30 x o nível da cifra em metros.

Nódulo de Massa
Nível: 1d6 + 1
Funcional: Nódulo de cristal fixado em um objeto ou criatura
Nível: Se fixado num objeto ou criatura disposta, o nódulo se adere por uma hora. O peso do objeto ou

Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com

criatura é elevado à décima potência, fazendo com que a maior parte das criaturas fique imóvel, e a maioria dos objetos imóveis por criaturas cujo nível (ou personagens cujo patamar) seja menor do que o nível da cifra.

Óculos de Direcionamento

Nível: 1d6 + 1
Usável: Máscara com uma única lente de vidro
Efeito: Quando aplicada na cabeça de uma criatura, esta máscara envolve completamente a cabeça por uma hora. A criatura mantém seus sentidos e respiração normais; mas todos os ataques a distância feitos pela criatura são modificados em dois passos a favor da criatura.

Olho de Serpente

Nível: 1d6
Funcional: Um cabo sintético com 15 metros de comprimento
Nível: O cabo possui um sensor, parecido com um olho, na sua ponta. Qualquer um que segure a outra ponta pode ver o que o sensor vê. Dura por uma hora.

Olho no Céu

Nível: 1d6
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Quando ativado, parte deste dispositivo se dispara 240 metros no ar, projetando tudo o que ver numa tela na outra parte do dispositivo. O olho no céu flutua por uma hora, projetando tudo o que ver.

Placas Hidrofóbicas

Nível: 1d6 + 1
Usável: Botas ou sapatos
Funcional: Placa de metal
Efeito: Quando ativado, este dispositivo repele água de forma tão forte por uma hora, que pode forçar até 90 kg de pressão para longe do usuário. Ou seja, se as placas estivessem num par de sapatos, um personagem pareceria poder andar na água. Também podem permitir que um objeto flutue na superfície da água

Protetor a Distância

Nível: 1d6
Usável: Dois anéis, diademas, braceletes ou cintos
Efeito: Esta cifra vem num par de itens, sendo um o item mestre. Quando o item mestre for ativado, a criatura usando o outro item é cercada por um escudo de força que concede um bônus em Armadura igual ao nível da cifra por dez minutos. Apesar de um personagem poder usar os dois itens, muitos utilizam protetores a distância para fazer um escudo em volta de um mascote, uma criança, ou um protegido indefeso que normalmente não poderia ativar uma cifra. O item mestre pode ser ativado de qualquer distância para cercar sua outra parte com o escudo protetor.

Reanimador

Nível: 1d6 + 4
Interno: Líquido injetável
Usável: Disco com uma presilha para a cabeça
Funcional: Parafuso de metal injetado na cabeça
Efeito: Se uma criatura mamífera ou réptil não tiver sido morta há mais de 28 horas, este dispositivo restaura um semblante de vida básico, reativando seu sistema nervoso. A criatura não possui seu conhecimento, suas habilidades, personalidade, nem memórias—é apenas uma casca sem mente que pode realizar funções motoras básicas: andar, correr ou mover de outra forma; pegar e segurar objetos; fazer ataques brutos. Ela obedece aos comandos verbais do usuário. A criatura opera por uma hora antes de falhar permanentemente. Apesar de o Mestre ter a decisão final, criaturas pequenas normalmente são nível 1, e as outras são nível 2.

Retaliador a Distância

Nível: 1d6 + 2
Usável: Dois anéis, diademas, braceletes ou cintos
Efeito: Esta cifra vem num par de itens, sendo um o item mestre. Quando o item mestre for ativado, o outro item pulsa com eletricidade que causa dano igual ao nível da cifra. O item mestre pode ser ativado de qualquer distância para danificar o usuário da sua outra parte.

Sensor de Calor

Nível: 1d6
Interno: Pílula ou injeção
Usável: Óculos, óculos de proteção, lentes de contato
Funcional: Dispositivo portátil com uma tela
Efeito: Durante uma hora, o usuário pode notar objetos e criaturas baseado no calor que emitem. Isso permite que possa ver alvos ocultos ou invisíveis, e até mesmo objetos dentro de outros objetos, desde que suas temperaturas sejam diferentes.

Serpente Furtiva

Nível: 1d6 + 2
Funcional: Disco de metal que na verdade é um fio enrolado e apertado
Efeito: Quando ativada, esta cifra se desenrola na forma de uma serpente pequena e de metal, com 60 cm de comprimento. Ela permanece animada por uma rodada por nível de cifra. Ela pode receber um único comando, que deve ser algo que consiga cumprir no seu tempo disponível. Assim que o comando for realizado, mesmo que seja antes do seu tempo acabar, ela se desativa. Ela é uma criatura de nível 2, mas se movimenta com furtividade como nível 5. Ela

Lembre-se que no Nono Mundo, as cifras são raramente usadas para seu propósito e função originais, agora desconhecidos. Algo que o personagem use como uma bomba pode ter sido uma fonte de energia para outro dispositivo, junto de outro dispositivo com alguns fios cruzados. Um frasco de líquido pode ter sido uma solução de nutrientes, para uma experiência biológica.

Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com

pode morder causando 2 pontos de dano, e injetando um veneno que causa 4 pontos de dano de Velocidade (ignorando Armadura) se a vítima falhar numa rolagem de defesa de Potência.

Sifão de Poder

Nível: 1d6 + 1
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Transfere energia de um dispositivo para outro. Este dispositivo pode drenar energia de uma cifra para energizar outra cifra já usada (porém intacta), ou de um artefato para recarregar outro artefato já esgotado.

Tela de Camuflagem

Nível: 1d6 + 4
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Este dispositivo projeta uma tela bidimensional de luz opaca, com 3,6 metros de altura por 6 metros de largura. Dura até 28 horas. A tela reproduz uma imagem animada que se camufla com a área próxima (árvores e moitas numa floresta, dunas de areia num deserto, etc.). Com isso, qualquer coisa atrás da tela é facilmente oculta de observação visual, a não ser que o observador esteja dentro de distância imediata (e mesmo assim o visual pode estar obscuro, dependendo das circunstâncias).

Sempre que os PJs encontrarem um dispositivo antigo, derrotar uma criatura artificialmente criada ou aprimorada, ou simplesmente vasculhar ruínas do passado, eles podem extrair um punhado de cifras novas.

Tempo Extra

Nível: 1d6 + 3
Usável: Cinto ou anel
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: O usuário ganha até três rodadas extras. Após usar sua ação para ativar este dispositivo, o tempo desacelera e ele pode tomar até ações adicionais enquanto o resto do mundo parece ter parado. Ele pode atacar, se movimentar, fazer uma rolagem de recuperação, ou tomar qualquer outra ação permitida. Ações são resolvidas normalmente. Este processo, entretanto, é exaustivo. Para cada ação extra que tomar, o usuário sofre 3 pontos de dano.

Tinta Magnética

Nível: 1d6
Funcional: Vasilha pequena com tinta
Efeito: Quando usada para tatuar em carne, esta tinta cria poderosos ímãs na carne tatuada do alvo. O ímã é poderoso suficiente para suportar até 2,3 kg de metal. A tinta só pode ser aplicada uma vez, e só há o suficiente por uma tatuagem com 7,5 cm de diâmetro. Depois de aplicada, ela é permanente.

Trenó Mental (Ocultista)

Nível: 1d6 + 2
Interno: Pílula, líquido ingerível
Funcional: Injeção
Efeito: O usuário cai inconsciente, e depois de uma rodada, um cristal luminoso, sem sangue algum, surge na sua cabeça (o cristal não é considerado uma cifra). Quando o cristal for tocado por outra criatura, a consciência do usuário desperta no corpo daquela criatura (a consciência da nova criatura é submergida temporariamente).
Para todo e qualquer propósito, o usuário é a nova criatura, exceto na sua personalidade. O usuário volta ao seu próprio corpo 28 horas mais tarde. (Se o corpo do usuário morreu antes disso, existe uma chance da sua consciência permanecer no corpo atual, mas normalmente, a personalidade do usuário é simplesmente consumida.)

Tríplice Alarme

Nível: 1d6
Funcional: Dispositivo portátil
Efeito: Quando ativado, três peças de sensores se separam do dispositivo principal. Cada um desses pode ser colocado em qualquer lugar, desde que estejam dentro de 800 metros do dispositivo principal. Se algo maior do que um pequeno cachorro se movimentar dentro de distância imediata de um dos sensores dentro de 28 horas, o dispositivo principal indica este fato e informa ao usuário qual sensor foi ativado.

Uma Mãozinha

Nível: 1d6 + 1
Forma: Uma mão metálica com sete dedos
Efeito: Quando ativada, a mão flutua perto do usuário por 28 horas. Durante esse tempo, ela age como uma terceira mão do usuário—segurando objetos, abrindo portas, pressionando botões, etc. A mãozinha pode fazer ataques como o usuário faria, desde que segure as armas, mas todos estes ataques são modificados em dois passos como prejuízo ao usuário.

Licenciado para RAQUEL MAFRA. Email: mafraschappo@gmail.com